TRIUMVIRAT

Par Silvan

Ce scénario (qui a été particulièrement mortel pour mes joueurs lorsque je l'ai fais jouer) se situe dans les mers d'Alsaz. Il met en scène trois groupes d'intérêts qui profitent les uns des autres dans une entreprise fort lucrative…La mission proposée aux joueurs rentre dans la catégorie des " missions a ne pas accepter ", elle s'avérera fort enrichissante pour les survivants.

Une Petite Introduction

Maître Ventrains, un riche marchand propose aux aventuriers de l'accompagner dans un voyage qui doit les amener au cœur de la Germanie ou il doit retrouver son beau-fils Andréas a fait une découverte qu'il qualifie de la plus haute importance. Ventrains ne sait pas exactement de quoi il s'agit mais il pense que Andréas travaillait sur une ruine du tragique millénaire, finançant lui-même les recherches de son beau-fils, il accourt à sa demande, espérant récolter le fruit de ses investissements. Il pense que les pj pourront explorer les souterrains découverts, en effet il ne fait pas confiance " aux germains et a leurs satanés chevaliers génétiques qui viennent en Loreine voler le pain des guerriers du pays. Ces gens là, c'est comme les mutants, ils devraient pas exister… ".

Faites miroiter de grandes découvertes à faire et des trésors à découvrir…ça motive toujours et ça ne mange pas de pain…Le jour du départ, Ventrains présente les personnes qui les accompagneront :

Charlotte : La fille de l'ancienne femme de chambre des Ventrains et meilleure amie de leur fille Bettina. C'est une fort jolie jeune fille de 23 ans, dotée d'une grande chevelure blonde.

Thomas : Fils de Ventrains, il vient à la demande de sa sœur, mais il ne sait pas vraiment pourquoi. Il est toujours dans les nuages et n'aime pas parler. Le seul sujet de conversation qui peut l'intéresser est Charlotte. Il en est amoureux et ce n'est un secret pour personne.

D'autres personnes selon votre inspiration…

Apres plusieurs jours de voyage, la troupe arrive à Savern ou ils peuvent passer quelques jours. Ensuite, il commence leur voyage vers l'Alsaz dans un navire nommée le loup des mers… (le nom manque certes d'imagination, mais il est préférable de jouer sur les clichés…). A son bord, en plus du capitaine et de quelques marins, montent plusieurs passagers :

Dame Visselia : Habillée de noir, le visage caché par un voile de la même couleur, elle ne parle que très peu, et évite de le faire. En fait, il s'agit d'une jeune granbretonne de l'ordre du renard, elle a encore quelques problèmes avec le port du masque, c'est pourquoi elle cache son visage.

L'evek Benedict : Un membre fanatique de l'église du sincère repentir, qui reprochera à tout le monde tout ce qu'ils peuvent faire qui n'est pas recommandé par son église. Il aura de nombreux mots avec Charlotte, et probablement avec les joueurs. Faites en un être exécrable au possible, du moins si les joueurs n'adhèrent pas a son idéologie.

Wilelm de St Guyaum : un jeune noble particulièrement arrogant et hautain. Il considérera Charlotte comme acquise, allant jusqu'à proposer de l'acheter à Maître Ventrains… il n'arrivera jamais a ses fins, sa " promise " se refusant toujours a lui. Apres mains échecs, il changera d'égérie, et proposera son amour a un joueur (si quelqu'un interprète un personnage féminin, bien entendu…)

Boris Ganadov : Un mercenaire d'origine moscovite qui part à la retraite dans son pays, il parlera beaucoup de sa compagnie de mercenaire, et affichera son plus grand regret : ne jamais avoir eu de véritable famille…

D'autres personnes selon votre inspiration…

Tout ce petit monde prend donc place dans ce bateau qui, bien qu'aménagé pour, n'a pas été construit pour accueillir des passager, ce qui fait protester quelques clients, mais rien de bien grave…Le bateau navigue vers le Nord, en longeant tout d'abord les cotes de Loreine, puis en s'en éloignant un peu. Tout ce passe très bien dans le navire. N'hésitez pas a faire découvrir la mentalité de chaque passager, voire de quelques marins, aux joueurs, de manière a ce qu'ils connaissent un peu tout le monde. Liez des amitiés, voire des amours naissant…

Jusqu'au soir ou, alors que la mer est " quelque peu agitée " aux dires du capitaine (en fait elle l'est particulièrement puisque les marins sont perdus…), Charlotte est retrouvée avec un poignard dans le cœur. Maître Ventrains mettra un point d'honneur a ce que les joueurs trouvent l'assassin, le capitaine et ses marins devant faire face à la tempête… Faites ensuite enquêter vos pj, il faut qu'ils aient l'impression que le scénario est un huit clos classique, et que le coupable est forcément un des passagers… l'enquête doit durer suffisamment longtemps pour qu'ils aient exploité toutes les pistes, au petit matin.

La vérité est que Charlotte a toujours été amoureuse de Andréas, et qu'elle se doutait que l'invitation était faite pour célébrer la naissance de son premier enfant…c'est pourquoi elle s'est suicidée…

Au petit matin, lorsque tout le monde est bien fatigué, la tempête se calme. La plupart des passagers (du moins la totalité des pnj qui en ont la possibilité) vont faire un tour sur le pont pour se rafraîchir les

idées…Et c'est là que tout commence.

Les Goules

Une petite colonie de goules des mers c'est installée dans le Nord de la mer d'Alsaz, ceci est un fait rare car leurs œufs ne résistent pas a une température trop basse. Elles ont donc été obligées de s'adapter et de trouver un moyen de les protéger. Elles l'ont trouvées par hasard et se sont donc installées depuis quelques semaines, attaquant quelques navires pour trouver de la nourriture.

Malheureusement, si les marins savaient qu'il valait mieux éviter ce coin là de la mer, la tempête en a décidé autrement, et le bateau est entre dans " le triangle des Bermudes de la mer d'Alsaz ". Ils sont donc attaqués par une bande de goules des mers. Utilisez les caractéristiques contenues dans HNE P 198, et comptez suffisamment de goules pour décimer tout le navire, vu la puissance des bestiaux, ça devrait pas faire beaucoup…Normalement, la majorité de vos joueurs devraient s'en sortir, mais il y aura probablement des morts. Le problème est qu'il est indispensable d'avoir une quantité suffisante de goules pour que la mort de tout (ou presque) les autres passagers soit crédible. Ce serait gâcher que de donner une victoire trop facile aux joueurs… les goules sont dangereuses et particulièrement meurtrières, c'est pour cela que tous les marins en ont peur.

Le scandien

Une bonne heure après la mort (ou la fuite) de la dernière goule, alors que les personnages sont sûrement en train de se demander ce qu'ils vont bien pouvoir faire, la voile d'un navire peut être vu, le navire s'approche. Il s'agit d'un petit navire nécessitant un petit équipage, une version miniaturisée du dragon des glaces (cf. " Le loup blanc ", pour ceux qui ont la chance de l'avoir… une sorte de drakkar pour les autres…). L'équipage semble être réduit à son minimum : Un seul et unique homme de tient fièrement a la barre, il semble apostropher les joueurs.

Cet homme se nomme Gunthar, il est le seul survivant de l'équipage du premier bateau attaqué par les goules. Il s'est caché pour se protéger, puis les a observé partir. Malgré son physique de guerrier, Gunthar était le cuisinier de l'équipage (non, pas comme Steven Seagal…). Voyant qu'il était seul, c'est alsazien reconnu comme étant " aussi stupide que la plus stupide des barriques " par le reste de son équipage, a repéré que les goules des mers se dirigeaient vers une île. Il savaient que ces êtres étaient exclusivement aquatique (a part pour de courts moments) il a donc attendu qu'elles soient reparties pour aller voir. Dans l'île, il a trouvé "la bête ", le dieu des goules des mers. Il est tombé en adoration devant lui, et, en échange de sa vie, lui a donné une partie des provisions qui étaient sur le bateau et qui n'ont pas été prise par les goules. Le dieu n'a jamais parlé à Gunthar, mais le marin a décidé de le servir jusqu'à la fin de ses jours (puisqu'il était la plus forte créature qu'il ai jamais vu…), il a donc mis au point un stratagème pour pouvoir survivre, s'enrichir, et nourrir son dieu jusqu'à son réveil prochain, ou la bête dominera le monde, et ou lui, Gunthar le terrible, sera son lieutenant ! ! !

Donc, le bateau s'approche de celui des joueurs. Gunthar ne s'attendait pas a voir du monde, il venait juste faire son travail de pillage, et couler le navire ensuite. Malgré tout, il sait s'adapter. Et se présente comme le capitaine du navire " le terrible " (une fois de plus le nom est ridicule, mais là, c'est fait exprès), d'après ses dires, son navire a été attaqué il y a un moi par des goules des mers. Par esprit de vengeance, il a décidé d'éradiquer toutes ces sales bêtes. Il expliquera ensuite qu'il a observé les goules et qu'il en a compté le double de ce qui a attaqué le navire des joueurs, mais il sait comment mettre fin a leurs agissements.

Il est évident que les PJs ne seront probablement pas intéressés par une deuxième bataille, mais Gunthar n'acceptera pas de les aider à rentrer chez eux s'ils ne l'aident pas. Il affirme savoir ou se trouve l'endroit ou les goules entreposent leur butin, et ou se trouve probablement leur lieu de culte. Il pense qu'en le saccageant, les goules se laisseront mourir, ou partiront. Elles semblent vénérer une bête, qu'il pense avoir aperçu, c'est là qu'il faut frapper. Bref, soit les joueurs l'aident à " tuer " la bête, soit il les laisse attendre les autres goules…

Quand ils auront choisis, c'est à dire quand ils auront décidé de l'aider, Gunthar les invitera à son bord, ou ils pourront se reposer un peu. Pendant ce temps, Gunthar fera tout un discours sur son ancien équipage, qu'il inventera de toute pièce ; il montrera aussi une haine sans limite envers les goules et leur dieu. Apres une ou deux heures de repos, " le terrible " se dirigera vers l'île des goules des mers.

La bête

A la mort du sorcier bulgare, guardian de Kamarg (désolé mais j'ai pas mes bouquins a Toulouse et je me souviens pas de tout…), certains de ses disciple ont sentis le vent tourner plus vite que les autres et se sont enfuis à temps. L'un d'entre eux a remonté la le fleuve en bateau, jusqu'en Loreine, puis est parti jusqu'à Savern ou il a embarqué avec son curieux chargement sur les mers d'Alsaz. Avec lui, se trouvait ce qui d'après lui allait lui servir à reconquérir un royaume : Un jeune baragouin. Le jeune sorcier a repère une petite île ou il pourrait élever son " enfant ", et ne sortir qu'a son adolescence. Il fit aménager son île et y mit le mutant. Il resta avec lui et paya un capitaine pour qu'il lui amène de la nourriture tous les mois. Les mers d'Alsaz étant ce qu'elles sont, le navire fut attaqué par des pirate et ne revint jamais. Le sorcier servit de repas a son protégé…

Le baragouin dépérit donc pendant plusieurs années, jusqu'au jours ou quelques goules des mers vinrent à sa rencontre, trop faible pour les tuer, le mutant n'a pas bougé. Bizarrement, les monstres aquatiques ne le tuèrent pas, mais se servirent de lui. Trouvant un conduit plus petit, ou il ne pouvait pas passer, elles y déposèrent leurs œufs, la grotte marécageuse aménagée par le sorcier étant suffisamment chaude. A partir du moment ou elles le nourrissaient, les goules disposaient de l'un des meilleurs gardiens possible pour leurs œufs.

Revenons à nos joueurs. Lorsqu'ils font le tour de l'île, qui n'est pas vraiment grande, ils

repèrent un passage fait par des passages successifs de corps traînés. Ce passage mène rapidement a une caverne faite de rochers plus ou moins grand posés les uns sur les autres. L'intérieur baigne dans une douce lueur, les pierres laissant passer un peu de soleil. Un jet en chercher permettra d'être certain que la grotte n'est pas naturelle, un critique en écouter permettra d'entendre des bruits de grognement. La grotte s'enfonce en descendant pendant une vingtaine de mètres, puis s'ouvre sur une sorte de " salle ", plus grande.

Cette salle est particulièrement marécageuse, un homme de taille moyenne a de l'eau jusqu'au genoux (pour quelqu'un de plus petit, c'est carrément la mare aux grenouilles…), quelques roseaux parsèment le " sol ". Une sorte de grand rocher se trouve au milieu. Un critique en chercher permet de voir que, sous l'eau, se trouvent plusieurs corps en décomposition, ceci expliquant peut être l'odeur étouffante de ce lieu. Si personne n'a vu les corps, et que les joueurs s'avancent un peu, faite faire un jet de chance a l'un d'entre eux. S'il le rate, il marche sur un bout d'épée rouillée et prend 1d3 point de dégâts, s'il le réussi, il marche sur quelque chose de mou (en l'occurrence un corps humain…). Dans tous les cas, s'il regarde ce sur quoi il a marché, il verra un visage en décomposition (je passe sur les détails mais n'hésitez pas a en rajouter…). Apres avoir fait plus ou moins le tour de la salle ils trouvent un passage ou seul un homme qui rampe peut passer (c'est l'accès a l'ancienne " demeure " du sorcier), c'est pendant que les pj examinent le boyau que le baragouin se lève…

Décrivez leur bien le mutant, il faut qu'ils comprennent qu'ils ont à faire à quelque chose d'extrêmement dangereux. Prenez les caractéristiques moyenne d'un baragouin et diminuez les un peu, il n'a jamais profité d'autant de liberté que les autres…

Gunthar restera immobile un instant, mais aidera son dieu des qu'il aura été blessé. Il se bat de manière frénétique et relativement inefficace, mais il se bat…

Lorsqu'ils auront tué la bête, les joueurs pourront explorer le boyau. Il continue sur vingt mètres en remontant un peu puis débouche sur une petite salle, semblable a la première mais contenant une vingtaine d'œufs gigantesques. Les joueurs vont probablement s'amuser à tous les briser, dans ce cas les goules repartiront vers le sud.

Et après

Les joueurs vont probablement remonter dans le bateau de Gunthar. En le fouillant, ils trouveront le fruits de plusieurs mois de pillages de Gunthar, c'est à vous de voir ce que vous voulez leur donner, mais soyez large sur la récompense (le bateau est déjà pas mal me direz vous, mais ça dépend du niveau de vos personnages).

Reste à espérer que vos joueurs seront capables de repartir…